



OPINIÓN EN MODO HARDCORE

MAYO 2015

NÚMERO 20

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

The Old Blood nos pondrá otra vez en la piel del capitán B.J. Blazkowicz para explicarnos lo ocurrido en el excelente The New Order.

DE REGRESO EN WOLFENSTEIN

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS



facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
Todo
Juegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200
TÍTULOS DISPONIBLES
EN VIDEOJUEGOS
+600
PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS

El desastre de Konami

Ya en el número anterior critiqué en esta editorial la forma en que la firma japonesa Konami se estaba comportando al término de su relación con Hideo Kojima y cómo la arrogancia con que estaban actuando les podía costar caro a futuro.

A la luz de los últimos antecedentes, todo indica que eso poco y nada les importa al CEO de la empresa, Kagemasa Kozuki, que parece estar enfocado en ir abandonando el negocio del desarrollo de videojuegos.

Según algunos reportes bastante serios, la relación entre Kozuki y Kojima es pésima, ya que para él los beneficios ingresados por cada Metal Gear no justifican los costos que involucra el desarrollo de cada entrega.

Seamos claros: Metal Gear deja utilidades, pero a Kozuki le daría igual si el juego fuera una mierda para móviles. Y Kojima, por lo mismo, ha estado mudo en estos días para pulir The Phantom Pain e irse por la puerta ancha.

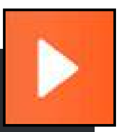
Lo de Konami es un desastre. No de ahora, pero ya no tiene vuelta. La firma está modificando su estructura interna, apostando a la próxima legalización de los casinos en Japón para ampliar su negocio de juegos de azar.

Sagas como Silent Hill o Metal Gear es muy probable que sigan saliendo, pero como ya sucedió con la primera, entregadas a estudios de poco renombre y talento. Peor aún, capaz que sólo pensados para móviles.

Pero ante todo lo malo, una noticia buena: ¡cumplimos nuestro primer año de vida! Muchas gracias a ustedes por su cariño y apoyo.

Jorge Maltrain Macho
Editor General

Pincha sobre este símbolo para acceder a contenido multimedia.



Equipo Editorial

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón



EDITOR GENERAL Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho
#Maltrain

EQUIPO DE REPORTEROS



Felipe Jorquera
#LdeA20



Andrea Sánchez
#Eidrelle



Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak



Roberto Pacheco
#NeggusCL



René Quezada
#Lynhänder



David Ignacio P.
#Aquosharp



Ignacio Ramírez
#Mumei



Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou

UNA PRODUCCIÓN DE

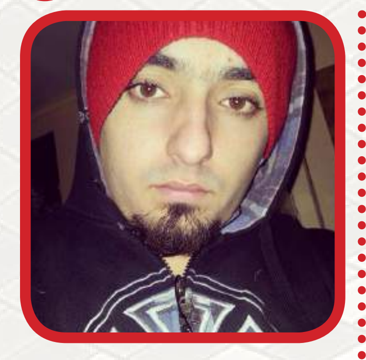


UNA REALIZACIÓN DE



Indice

¿Qué esperas de la próxima E3?



Felipe Jorquera
#LdeA20

Ya viene siendo hora de que nos olvidemos de los refritos y veamos en esta E3 ideas y propuestas nuevas. Obviamente, igual espero el regreso de sagas consagradas como es el caso de Gears of War, que ojalá sea el título que me haga dar el paso para adquirir una Xbox One. Por parte de Sony, espero que se decida de una vez por todas a dar alguna información sobre The Last Guardian. Esta E3 promete y mucho este año.



Jorge Maltrain
#Maltrain

Sony va a terminar su conferencia con un teaser o tráiler de The Last Guardian, cerrando con broche de oro su paso por la E3. Anunciarán también una rebaja del precio de PS4 y Vita. Y veremos el regreso de un RPG clásico... ¿Legend of the Dragoon 2? Por parte de Microsoft, se la jugarán por IPs propias, porque están cortos de lucas para comprar más exclusivas y me la juego: anunciarán Lost Odyssey 2. Ahí me compró una One.



David Ignacio P.
#Aquosharp

Metal Gear Rising 2 exclusivo de PS4. Vanquish 2 exclusivo de PS4. Zone of the Enders 3 exclusivo de PS4. Ni No Kuni 2 exclusivo de PS4. Infamous 3 exclusivo de PS4 (que siga el mal karma del 2). Killzone 4 exclusivo de PS4. Resistance 4 exclusivo de PS4. Multiplayer gratis en PS4. Que se pueda arrendar y comprar películas en la store. Que Xbox anuncie su retiro de la industria y que Nintendo se vaya a la quiebra.



Roberto Pacheco
#NeggusCL

No espero mucho este año, pero ojalá que se den cuenta de que ya pasó el primer año de la nueva generación y es hora de que se pongan las pilas. Espero exclusivos para ambas consolas, pero que no se demoren dos años en salir, así como también quiero noticias sobre la VR. Ojalá saber fechas de juegos que ya fueron anunciados y, por qué no, modificaciones en el servicio de Plus en PlayStation para su plataformas.



Regreso a Wolfenstein
LA VIEJA SANGRE

"The Old Blood" es la esperada precuela del título que sorprendió a todos el pasado 2014, por ese sabor a FPS old school que nos dejó al jugarlo, contando la historia previa a los sucedido en "The New Order".

Roberto Pacheco
#NeggusCL



Si podemos hablar de clásicos, y no me refiero a los de fútbol, nos encontramos con grandes nombres. Y si nos vamos a un género en particular como lo son los shooters, uno de los que tiene más historia, por no decir que es uno de los más viejos, es **Wolfenstein**.

El FPS creado por **John Carmack** y **Jonn Romero** puso al género shooter en los lugares que se merece desde sus inicios y fue uno de los inspiradores para varios grandes títulos que existen en la actualidad.

Pero el año pasado, con el lanzamiento de **"The New Order"**, el estudio **Machine Games** demostró que se puede volver a hacer un título con historia sin decepcionar como lo han hecho otros.

Es más, sorprendió por devolver esas mecánicas clásicas junto a una campaña bien elaborada, con secuencias llamativas, personajes atractivos y también ese ácido sentido del humor clásico, llevándolo a convertirse en una de las mayores sorpresas entre lo salido durante el año pasado.

Es más, uno de los motivos por el cual fue destacado es que no necesitó ningún modo multijugador para coronarse como uno de los mejores juegos que ha salido hasta le fecha en la nueva generación de consolas.

Uno de los puntos más destacados de este juego, de hecho, fue su banda sonora que mezclaba y convertía clásicos de la música en casi himnos alemanes, lo que hacía del ambiente uno mucho más creíble y motivante.

HISTORIA ALTERNATIVA

"The New Order" comenzaba en el año 1946, hacia un alternativo epílogo de la Segunda Guerra Mundial y en donde, de forma contraria a como lo indica la historia, la guerra todavía no estaba terminada.

Los nazis multiplicaban sus fuerzas y la tecnología que dominaban la usaban para crear máquinas sofisticadas y monstruosas para hacerle frente a los aliados, que se veían sobrepasados en poder y tamaño.

Nosotros, tomamos el papel de **B.J. Blazkowicz** (lo recordarán si piensan en Wolfenstein 3D), quien tras una campaña fallida resulta gravemente herido y pasa 14 largos años en un hospital.

Y claro, al despertar en un mundo dominado por los nazis, su principal interés es hacer un último esfuerzo sumándose a los rebeldes e intentar así darle un vuelco a esta dominación planetaria. Casi nada, ¿no?

Lo que contará "The Old Blood" es lo que ocurre antes de los hechos que vimos en el título anterior y todo en el marco de una campaña que traerá más de una sorpresa.

UN JUEGO APARTE

Bethesda, hace varias semanas, anunció la llegada de esta entrega, la cual en un principio se pensó que llegaría en forma de contenido des-



cargable (DLC), pero que finalmente se confirmó que sería una precuela que estaría enfocada y ubicada nuevamente en 1946, con ocho capítulos que arman dos grandes historias: **“Rudi Jager y La Guarida de Lobos”** y **“Los oscuros secretos de Helga Von Shabbs”**.

Lo llamativo es que no se necesitará tener el Wolfenstein original para poder disfrutarlo, sino que será individual, tal como ocurre por ejemplo con **Infamous: First Light**.

En la primera parte de este juego nos aventuraremos en el Castillo Wolfenstein para intentar buscar y encontrar las coordenadas del complejo del **General Calavera**, mientras que en la segunda iremos a Wulfburg, donde tendremos que impedir que una loca arqueóloga nazi intente desenterrar misteriosos artefactos con los que pretende despertar un oscuro poder.

John Jennings, productor senior del juego, en “The New Blood”, explicó que podremos descubrir qué es lo que tramaban los nazis y averiguar cuál fue la forma en que los alemanes consiguieron hacerse con esa tan avanzada tecnología que les permitió ganar esta ficticia Segunda Guerra Mundial y que ocupan, de hecho, durante la primera parte del juego.

Con esto, podremos encarar, en el papel de Blazkowicz, a las primeras versiones de los soldados nazis alemanes,

como los **SuperSoldaten**, que dependerán de una fuente de energía para hacerse fuertes. Jennings advierte, además, que podremos esperar soldados mucho más fuertes a medida que vamos avanzado por el camino.







NOSTALGIA Y ARMAS

Para los más clasiqueros, "Wolfenstein: The Old Blood" tendrá muchos guiños a **"Return To Castle of Wolfenstein"**, del 2001. Y no sólo será por su ambientación, ya que seguro a los más veteranos de la saga les dará un cuadro de nostalgia fulminante cuando se topen con personajes conocidos como el agente **Kessler** y **One**.

El juego, como es de esperar, tendrá nuevas armas y objetos coleccionables, como es tradicional en la franquicia, pero de forma distinta.

Entre todas las nuevas armas tendremos una que llama mucho la atención: un tubo de metal, el que será protagonista durante el desarrollo del juego y que le dará otro toque

al uso de armas de mano comparándolo con el del cuchillo en el juego original (¿no les recuerda al diablito de Gordon Freeman en Half Life?).

En todo caso, B.J. podrá modificar este tubo para poder usarlo con una o ambas manos, utilizarlo para escalar e incluso acceder a zonas difíciles de llegar. Será, al parecer, una herramienta bastante útil y que utilizaremos mucho... sin mencionar a todos los nazis que podremos eliminar con ella.

Para Jennings, no hay ningún requisito para jugar "The Old Blood", refiriéndose a tener que haber jugado "The New Order" para entender el juego, ya que se trata de una precuela auténtica e independiente que, como dato, termina unas horas antes de arranque el juego original.

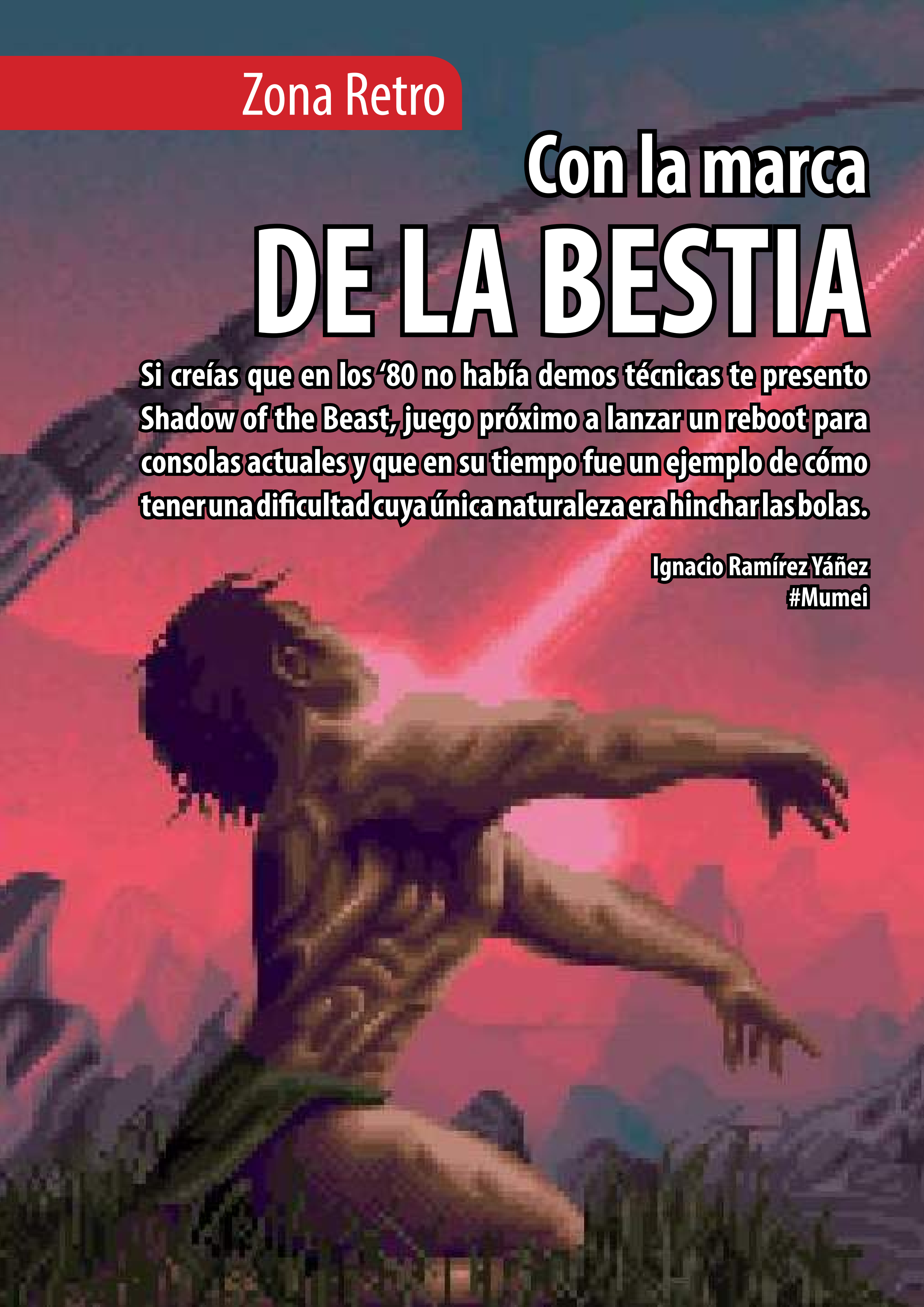
MODO ZOMBI

Una de las sorpresas de "The Old Blood" es que tendrá nazis zombis. Sí, zombis. Así lo hizo saber **Bethesda** a través de la red social Vine, aunque sin entregar mucha información al respecto, por lo que tendremos que esperar a que la firma se pronuncie para saber si este contenido lo veremos dentro de la historia o como modo de juego alternativo. Y, lo más importante, saber si vendrá incluido en el paquete o se deberá descargar luego de su lanzamiento como DLC.

Lo más probable, conociendo la saga, es que estos soldados zombis formen parte de algún tipo de experimento fallido del ejército alemán. Sea como fuere... ¿acaso podría ser aburrido tomar nuestro rifle y comenzar a matar zombis en trajes militares nazis'?

Esperemos, en definitiva, que esta expansión independiente nos entregue lo mismo que su pasada entrega, con momentos de acción inolvidables y sumergiéndonos nuevamente en esta guerra contra los nazis y sus sofisticadas máquinas.

"The Old Blood" saldrá a la venta este 5 de mayo y les vuelvo a recordar que será una expansión independiente. Sólo estará disponible para PC, PlayStation 4 y Xbox One en formato digital, pues la versión física (por ahora sólo oficial en Europa) se retrasó unas semanas.



Con la marca DE LA BESTIA

Si creías que en los ‘80 no había demos técnicas te presento Shadow of the Beast, juego próximo a lanzar un reboot para consolas actuales y que en su tiempo fue un ejemplo de cómo tener una dificultad cuya única naturaleza era hinchar las bolas.

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei

Hacia 1989, el panorama de los PCs gamers era simple. Estaban la **Atari ST**, el **Apple Macintosh** y los demás ordenadores de la época que a nadie le importan, pero todos sin excepción se encontraban bajo la sombra de **la bestia de Commodore llamada Amiga**.



Tanto era su poderío que la competencia se demoró 8 largos años en igualarla y superarla.

Y, como era de esperarse, en esta bestia nació un mundo de bestias. La mayor de todas tenía un apartado gráfico que a cualquiera dejaba boquiabierto, gracias a su innovador uso del **scroll parallax** (una técnica que generaba una ilusión de profundidad en escenarios 2D haciendo que imágenes de fondo se movieran más lento que las en primer plano).

Desarrollado por el estudio **Reflections** y publicado por **Psygnosis**, esta bestia se conocería finalmente como **Shadow of the Beast**.

Maletoth es el amo y señor de Necrópolis y en una noche de luna llena ordena a sus esbirros el rapto de **Aarbron**, nombre de un bebé humano localizado en una de las pocas aldeas que aún perduraban en la ciudad, para convertirlo en su mejor guerrero-siervo-mensajero, por medio de pócimas-mágicas-oscuras-ancestrales.

Estas pócimas hacen tomar al muchacho un aspecto tenebroso, acorde con las criaturas del entorno, pasando así a estar de forma incondicional, bajo las órdenes del malvado Maletoth.

Una noche, un hombre osa desafiar al Señor del Mal y éste no duda en fulminarlo sin ninguna contemplación en presencia de Aarbron.

Craso error.

Es que ese acto malévolo de su señor activa un resorte en su psique, empieza a recordar en su memoria de bestia y el corazón se le acelera, mientras algo inconsciente le dice que ese hombre que acaba de ver cómo era asesinado por su amo y señor, **no era otro que su verdadero padre** (*ni puta idea de cómo reconoció a su papá luego de no verlo desde que era un bebe, pero bue… alguna excusa teníamos que tener para matar demonios*).

Es hora de la venganza.

La mecánica bajo la cual controlaremos a Aarbron es muy simple, avanzas y exterminas a todo lo que veas de un puñetazo (literalmente), con alguna que otra prueba de orientación pseudo aventurera y puzles que no parecen tales.

Además del gran apartado técnico, por lo otro que más se recuerda es por la patada en las bolas que resulta la dificultad.

El maldito juego es una de las cosas más complicadas con las que te vas a encontrar, pero debido a su peculiar mecánica de ensayo y error, sabiendo además que los enemigos estarán situados siempre en el mismo lugar y que se comportarán exactamente igual partida tras partida, una vez aprendidas de memoria sus escasas pantallas (*cuatro para ser más exactos, ya que la última es un refrito de la primera*) y aprendido el comportamiento de los enemigos, el juego se convierte, llegados a este punto, **en un auténtico paseo**, con lo que la rejugabilidad es sólo nostálgica.

En pocas palabras, la jugabilidad de Shadow of the Beast es la transmutación de **Dragon's Lair** en un juego en tiempo real.

Como ya dije más de una vez, **en su época fue un portento gráfico gracias a las cualidades de Amiga**, que precisamente fue la plataforma base para albergar la primera versión del juego.

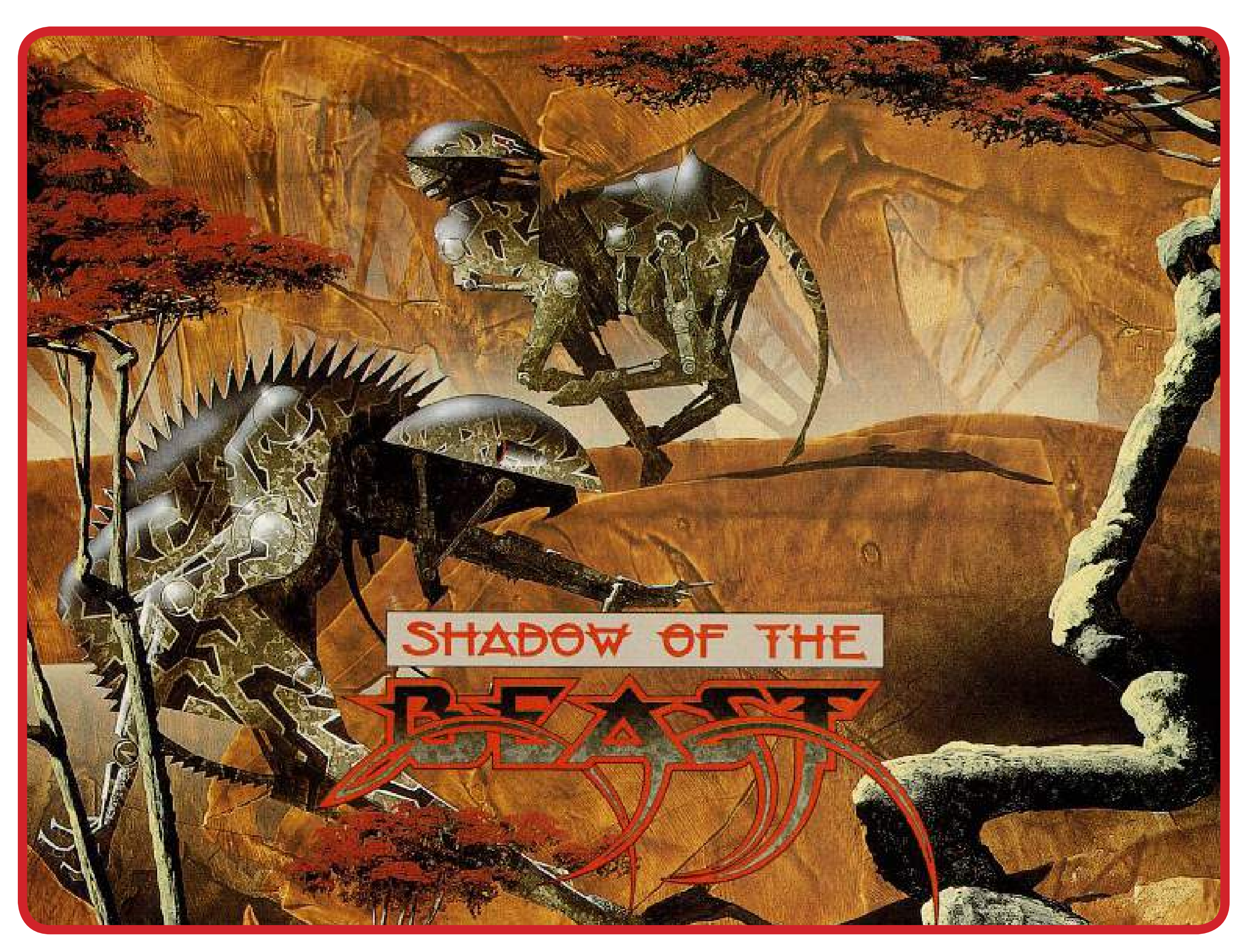
Era un auténtico arcade, con los mismos gráficos que podías encontrarte en los salones recreativos, pero estrenado directamente en tu ordenador, con una factura técnica, gráficos, sonidos y música apabullantes.

Mención especial a sus, por aquel entonces, innovadores 12 niveles de scroll paralax que hacían de la primera pantalla toda una delicia visual.

Nunca un fondo y un primer plano se habían movido de forma tan suave y natural acorde al resto de planos intermedios, en una perfecta recreación de una pseudo perspectiva tridimensional, olvidando que es en 2D.

Otro apartado digno de





destacar es la banda sonora del juego, que se convierte casi en coprotagonista de la aventura. Compuesta por **David Whittaker**, dotaba a la aventura de la atmósfera deprimente, opresiva, angustiosa o rítmica que se precisaba en cada estancia del juego y en su momento preciso.

Este fue el primer juego de una trilogía, pero sus dos secuelas, aunque eran buenos títulos, no alcanzaron el nivel de impacto del original.

Los otros dos títulos concluyeron la historia de Aarbron por vengar a su padre y volver a su vida humana y la experiencia jugable se fue mejorando en cada entrega, pero, inexplicablemente, el público los fue dejando de lado.

Esta obra permanecerá por siempre así, pues se prefirió apostar por la calidad gráfica y sonora que por ajustar la longevidad y la dificultad, resultando en uno de los títulos gráficamente más impactantes de la época, además de ser recordado como uno de los más difíciles de la historia.

Por cierto, el título vive una suerte de revival ahora que está en desarrollo una nueva versión exclusiva para PlayStation 4, desarollada por **Heavy Spectrum**, y que se ha definido como una "reimaginación" de este título... habrá que ver qué resulta de eso, aunque lo poco que hemos visto ahora da para estar optimistas.

Siete días para SALVAR AL MUNDO

En pocos días llega Devil Survivor 2: Code Breaker a la portátil 3DS, prometiendo un port de la versión original de DS que llegará con importantes novedades para los fans de la saga.

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou



La consola 3DS pronto dará a luz un nuevo juego exclusivo importante y es nada menos que otro juego de la saga de Shin Megami Tensei, **Devil Survivor 2: Code Breaker**.

Este juego tiene muchos puntos positivos, pero a su vez muchos otros negativos y si tienes pensado comprar esta entrega sería bueno que los analices para que tomes la mejor decisión. Y en este artículo esperamos poder ayudarte con eso.

Antes que todo, al ser de la saga de Shin Megami Tensei, este juego comparte mucho de este mundo que a su vez nació de **Megami Tensei**, un antiguo juego de Famicom, y que tuvo un origen aún más lejano en el **Digital Devil Monogatari** que fue creado por **Aya Nishitani**.

Puedes advertir que es un vasto mundo si conoces el alcance de estas entregas, pero la ventaja es que difícilmente las historias se conectan entre sí. En la saga hermana **Persona**, por ejemplo, lo que jugaste en las entregas 1, 2, 3 ó 4 seguramente no tendrán relación con lo que veremos en Persona 5. De hecho, puedes comenzar por el que más gustes. Y lo mismo pasa con esta saga.

Así, un punto a favor es que puedes jugar este título sin haber probado el anterior (*aunque deberías porque es muy bueno*), lo que es un punto importante si eres nuevo en este mundo y piensas que podrías no entender algo de la historia.

Lo que sí debes tener claro es que este juego no está dirigido a un público general y, por ende, no busca satisfacer ni completar formatos.

¿A qué me refiero? A que si bien es un juego amigable al momento de no tener una línea temporal que te impida jugar el 2 sin antes haber probado el 1, eso no significa que te acomodes de buenas a primeras en su universo.

El sistema de combate, el diseño de personajes, la música, los enemigos, el misticismo detrás de todas las hordas de ángeles y demonios... todo eso quizás te haga cuestionarte por qué el juego sigue un rumbo tan raro.

Algo normal, en todo caso, para todo "recién llegado" a la saga, aun-



que con el correr de la aventura muy pronto deberías engarcharte a su historia y sus personajes.

LA HISTORIA

Pero comencemos a ponerte en contexto. La aventura se desarrolla en la capital de Japón, **Tokio**, desde donde visitaremos lugares como Ikebukuro o Shibuya, que tendrán diferentes eventos que, al cabo, determinarán el final que obtengas.

Un programa se está esparciendo por la red que nos permite ver cómo muere gente antes de que ocurra, adelantando hechos futuros. Al inicio no parece importante, pero cuando vamos saliendo con nuestro amigo del instituto y nos encontramos con la primera chica del juego todo cambia.

Podemos ver un video donde se reflejan nuestras muertes por un accidente de tren y aquí es cuando la historia comienza. Nos vemos en la oscuridad total y se nos ofrece instalar en nuestro celulares el **"Demon Summoning Program"** para invocar un demonio que luche a nuestro lado.

Con el programa en nuestro poder comenzamos a conocer a distintas personas, **las cuales tienen una alineación**. Ya lo expliqué en un artículo anterior de la saga, pero bien vale repasarlo.

Law: alude a la alineación de la justicia y estas personas creen en un mundo absoluto, justo y generalmente gobernado por Dios y los ángeles.

Neutral: se inclinan básicamente por ayudar a los humanos y lo que hacen es por mantener el equilibrio entre nosotros.

Chaos: se inclinan, naturalmente, por un mundo regido por los más fuertes, donde el débil no tiene espacio y generalmente cuentan con la ayuda de los demonios y los señores del infierno como Belial, Lucifer, etc.

Cada personaje en el juego tiene su alineación y ayudarlo no sólo puede salvarle la vida sino que también **ayudará a que desbloqueemos rutas** que serán diferentes dependiendo de a quienes ayudemos en el viaje.

Las buenas noticias llegan, también, para los amantes del anime, porque en Japón se lanzó un DLC que probablemente



llegue a occidente e incluye a tres personajes pertenecientes al anime **Durarara!!** y que son Izaya Orihara, Shizuo Heiwajima y Celty Sturluson.

Otro punto interesante es que **Shoji Meguro** es el encargado de recomponer la música de la entrega. Podemos recordarlo por entregas como Persona 4, en el cual junto fuerzas con personas como **Shihoko Hirata**. Además, compuso muchas canciones y bandas sonoras de juegos de las antiguas entregas de Shin Megami Tensei, como Strange Journey o Devil Summoner.

SALTO DESDE LA DS

Un punto a tener en cuenta es que el juego es una suerte de port y continuación del Devil Survivor 2 estrenado en la Nintendo DS en 2011, pues contamos con la versión original del título, pero con el agregado de una expansión que sumará escenarios y personajes nuevos. Algo muy parecido a lo que ya hizo Atlus en su momento con **Persona 4 Golden**, al llevarlo desde PlayStation 2 a la PlayStation Vita.

Y, por cierto, al igual que en esa saga (aunque no tan enfocado a eso) tendremos un sistema de eventos que nos permitirá expandir nuestro horizonte intimando con los personajes del juego a medida que vayamos ayudándolos o, incluso, decidiendo su muerte.

Al cabo, seal cual fuere tu opción, el equilibrio en la guerra entre ángeles y demonios va a depender de ti. Y es que así como Dios creó la tierra en 7 días, el juego nos dará una semana para salvarla.

¿Estaremos a la altura del desafío? Podrás descubrirlo a partir de este 5 de mayo, cuando el juego salga al mercado.





www.BlogTodoJuegos.cl



BLOG TODOJUEGOS

Opinión, reportajes, noticias y todas las secciones de la revista, en un espacio abierto para que puedas expresarte con respeto y vayamos creando una comunidad gamer cada vez más informada.







Al rescate de los TEMAS IGNORADOS

Esos tópicos que fruncen el ceño de editoras y de potenciales compradores tienen su espacio entre la indiegencia.

Jorge Rodríguez Martínez
#Kekoelfreak

El mundo del ocio digital está tremendamente diversificado.

Enfocados en el clásico **edutainment** (entretenimiento educacional), que tuvo su época de gloria de la mano de los primeros lectores de CD ROM y esas Soundblasters que eran la envidia del sonido en consola, se pasearon por los PCs de niños y adolescentes noventeros productos de dudosa calidad que intentaban academizarnos a como diera lugar.

A eso se sumaron en la última década los llamados **juegos serios**, donde lo relevante es instruirnos sobre un tema a través de ellos. Un ejemplo de esto son los chilenos detrás del título **Kokori**, que se lucen explicándonos el funcionamiento de la biología celular.

Están también los newsgames o **juegos periodísticos**, que buscan informarnos, hacernos reflexionar e incluso posicionarse editorialmente sobre realidades distantes y contingentes.

Así, por ejemplo, tenemos **September 12th**, un juego que nos hace bombardear terroristas islámicos sólo para que más civiles pueblen la pantalla como nuevos enemigos y que es una respuesta a los atentados del 11 de septiembre de 2001 en EE.UU.

O sumemos los clásicos **simuladores de entrenamiento** (aeronáuticos, ferroviarios, etcétera). Homero Simpson bien debió platinar alguno antes de hacerse cargo de la seguridad de una planta nuclear...

E, incluso, tenemos el **advergaming** o publicidad disfrazada de juego que algunas veces incluye free to play. El mejor ejemplo es el entretenido **Doritos Crash Course**, desarrollado por el estudio chileno Wanako Games (hoy Behaviour Santiago). El peor, el olvidable **Pepsi Man**.

A medio camino entre todos ellos existe una camada de diseñadores que está creando experiencias que van desde lo sesudo a lo conmovedor, con temáticas que se meten en las patas de los caballos y que nos hacen explorar zonas poco confortables o que simplemente no despiertan el interés del monotemático gamer promedio.

NEVER ALONE

Más que un plataformas que rescata muchas de las mecánicas de papá Limbo, **el juego desarrollado por Upper One Games es una auténtica cápsula del tiempo**, de esas que con bombo y platillo se entierra para preservar un pedazo de historia y cultura que, en este caso, quiere rescatar y divulgar el folklore tradicional del pueblo Iñupiaq de Alaska.

El juego, llamado Kisima Innitchuna en su idioma autóctono, contó incluso con el respaldo de la **Cook Inlet Tribal Council**, asociación sin ánimo de lucro que busca preservar las culturas de los pueblos indígenas.

Never Alone mezcla cooperativo local o control por turnos (al estilo del

clásico **Vikings** o el más reciente **Brothers**) para resolver puzles y atravesar plataformas que permitirán a la pequeña **Nuna** y un precioso zorro blanco descubrir qué hay detrás de la inmisericorde ventisca que azota a nuestro pueblo.

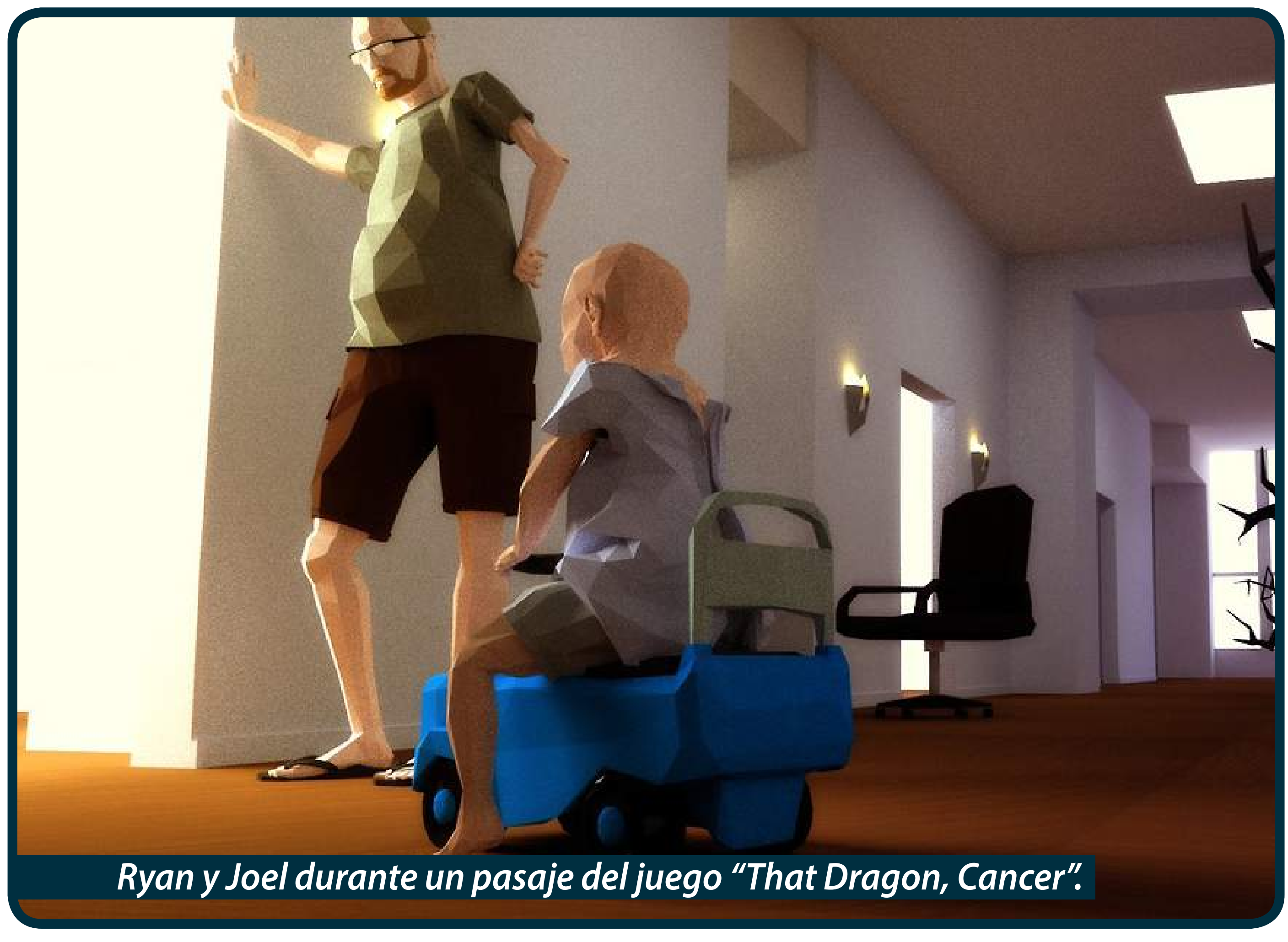
Dan ganas de que se pueda hacer algo similar con nuestros Selknams, por su valor divulgativo.

THAT DRAGON, CANCER

Salvar a la humanidad de la enésima invasión extranjera o alienígena es rabiosamente pueril si lo comparamos con la alegría del nacimiento y el posterior horror del diagnóstico de cáncer de tu hijo de un año.

Ryan Green diseñó este juego con un doble propósito. Por un lado, generar conciencia con "una carta, un testimonio, sobre esa enfermedad terrible" y, por otro, poder financiar parte del costoso tratamiento.

Olvídense de conseguir la cura mágica para ese NPC que murió traicionado o infiltrarse en una base para llegar al jefe final. Aquí se nos propone viajar desde el incómodo momento en que los médicos entregan el fatal diagnóstico, pasando por enseñarle al niño a caminar tras una de las operaciones, hasta compartir numerosos mo-



Ryan y Joel durante un pasaje del juego "That Dragon, Cancer".

mentos familiares que nos ayudarán a comprender tan dura vivencia.

No es spoiler si les digo que no hubo leveleo que permitiera derrotar al dragón, pues el pequeño Joel falleció en marzo del 2014, pero aún podemos compartir esta inédita, íntima y madura experiencia con sus padres.

BEYOND EYES

Los videojuegos son como experiencias sensoriales de output prominentemente visuales, por lo que hacer un juego que nos ponga en la piel de una niña que quedó ciega por un accidente con fuegos artificiales es todo un desafío. Pero de ello se hace cargo la holandesa **Sherida Halatoe**, bajo el estudio unipersonal Tiger & Squid, pero con la colaboración de los británicos de Team 17.

El título está aún en desarrollo, pero promete que podremos conducir a nuestra protagonista a través de un entorno desconocido, al que no puede acceder con sus ojos, pero que podremos ir revelando a través del uso de sus otros sentidos. Todo para encontrar al regordete gato que se escapó de su regazo.

OJO CON...

El decano de este género crossover es **"Papers, Please"**, un simulador de agente fronterizo en un país de Europa oriental en plena guerra fría, que cuenta con un alumno aventajado llamado **"This war of Mine"**, que trata sobre supervivientes de un conflicto bélico en una ciudad en ruinas.



"Beyond Eyes" promete ofrecernos una experiencia única.



Un llamado A LA NOSTALGIA

Dos queridos RPG como Final Fantasy X y X-2 se abren paso a la nueva generación con su salida en PlayStation 4. Lo hacen con una imperdible versión doble, que permitirá revisitar dos títulos que mantuvieron en alto el nombre de la saga.

Andrea Sánchez
#Eidrelle

Si de remasterizaciones se trata, el mes de mayo sabe muy bien de qué va eso, ya que este mes es cuando llega la remasterización de los RPG más queridos y esperados por muchos: **Final Fantasy X** y **X-2**.

Square-Enix traerá a la nueva generación, en exclusiva para PlayStation 4, a ambos títulos remasterizados y en alta definición, para sacarle lustre a sus hermosos diseños.

Final Fantasy es una saga que tiene un largo camino recorrido, que supera largamente las dos décadas y con un éxito tanto local como internacional que le dio renombre tanto al estudio como al creador de la franquicia, **Hironobu Sakaguchi**.

Sin ir más lejos y haciendo un poco de historia, digamos que Final Fantasy, el primer título de la que sería una larga saga, fue desarrollado como último luz de esperanza para salvar de la bancarrota a la compañía (Squaresoft en ese momento) y su éxito fue rotundo, logrando salvar al buque del naufragio.

A modo de curiosidad, te cuento que ya el nombre del juego fue inspirado por el difícil momento en que estaba inserto y Sakaguchi lo nombró su **"fantasía final"** porque, de no resultar como lo esperaban en términos de ventas, él se habría retirado de la industria.

Desde entonces, Final Fantasy se ha convertido en una franquicia tan exitosa que su número de ventas en el mundo impresiona y, hasta hoy, los fanáticos siguen pendientes de cada entrega, ya sea con su versión 14 online o el próximo FF 15 del que ya pudimos probar una atractiva demo.

No en vano **Final Fantasy VII**, uno de sus títulos estrella y que prepara su pronto desembarco en PlayStation 4 con una versión retocada, tiene siete récord Guinness y una estrella en el paseo de los videojuegos.

¿Pero por qué han sido tan populares? ¿Por qué tienen fanáticos dispuestos a volver a sumergirse en sus aventuras luego de catorce entregas?

Se debe, en mi opinión, a un conjunto importante de características que los convierten en únicos. Si de diseño se trata, los Final Fantasy son de los más bellos estéticamente y no por nada su estructura ha llamado la atención desde sus inicios. Recuerdo muchos comentarios nostálgicos respecto a lo impresionante que fue ver, hace más de diez años, la secuencia de arranque de FF X-2 en PlayStation 2.

A eso se suman, claro, otros aspectos importantes, como sus personajes, sus combates, las invocaciones o las siempre impresionantes bandas sonoras que tienen.

13 AÑOS DESPUÉS

Pero entremos de lleno en lo que será este esperado regreso de dos títulos que vieron la luz al inicio del siglo, que ya entonces era un gozo verlos y jugarlos, pero que ahora se pegan un



retoque de aquellos para estar presentables para la fiesta de la "new gen".

Final Fantasy X fue lanzado en 2001, mientras que X-2, que continuaba la historia, lo hizo dos años después. Ambos salieron exclusivamente para PlayStation 2.

Tras la brillantez alcanzada por sus tres antecesores en PSX, había altas expectativas puestas en este título, que marcaría varios hitos en la saga, partiendo por jibarizar el uso de escenarios prerenderizados que eran la norma y darle paso a entornos tridimensionales.

Por si no lo sabían, antes de PS2 los diálogos en la serie Final Fantasy eran sólo escritos, sin voces, lo que no dejaba de tener cierto encanto pues éramos nosotros quienes "actuábamos" cada escena e imaginábamos cada voz mientras leíamos.

Final Fantasy X sigue las proezas de **Tidus** y **Yuna**. Él, una estrella del blitzball, el deporte de moda en la época. Ella, una

aprendiz de invocadora. Ambos, junto a un grupo de singulares y atractivos personajes, unirán fuerzas en un peregrinaje que tiene como fin acabar con los planes del villano de turno, **Sinh**.

El juego cambia, de paso, el sistema de exploración más abierto de sus antecesores, por uno bastante más lineal, aunque manteniendo -con leves retoques, partiendo por su "**sphere grid**"- el sistema de combate por turnos que hizo tan popular al género JRPG.

Y una de sus principales gracias es que, además de las más de 30 horas que puede durar su campaña central, los múltiples minijuegos y misiones secundarias hacen que la aventura sea muy variada y entretenida.

PRIMERA SECUELA

Fue tanto el éxito del título que dos años después llegó Final Fantasy X-2, que marcó el hito de ser la primera secuelas real de la serie, cubriendo los hechos ocurridos tras el final de su predecesor (y



que, obviamente, no vamos a spoilear).

Sólo podemos contarles que estaremos en un entorno donde el mundo ha pasado de adorar las prácticas sagradas a rechazarlas casi por completo, para enfocarse en el uso de tecnología antes vetada... dejémoslo ahí para que descubran todo ustedes mismos.

Lo cierto es que esta versión sumará ambos juegos e incorporará la expansión **"The Last Mission"** ("La Última Misión"). Por cierto, aunque ya salió el año pasado en PS3 y PS Vita, esta vez promete hacer gala de la mayor potencia de PS4, con una calidad gráfica a la altura gracias un meticuloso trabajo en aspectos como las texturas, las sombras o los efectos.

Como novedades extra se suman, también, la remasterización completa de la banda sonora y la incorporación de un video de casi 30 minutos que nos explicará las razones detrás de los hechos que desencadenan Final Fantasy X-2.

Por cierto, considerando como decíamos que el juego ya salió en otras plataformas de PlayStation, el estudio implementó (se agradece) la función de **"cross save"**, es decir, que nos permitirá traspasar la partida guardada en PS3 a PS4 y proseguir desde allí.

En cuanto a la expansión ya mencionada, les contamos que se trata de sobrevivir con nuestra banda en la **torre Lutycyr**, en una serie de combates a lo largo de 80 pisos en los que iremos subiendo uno a uno. Una adición más que interesante.

¿ERA NECESARIO?

Quisiera, por último, detenerme brevemente en un tema del que he leído bastantes comentarios y es la necesidad o no de remasterizar juegos como pasa en este caso.

Debo decir, de entrada, que para mí las remasterizaciones son como las figuras Amiibo para algunos: probablemente innecesarias para la mayoría, pero imprescindibles cuando se trata de fans o coleccionistas.

Prefiero quedarme con lo positivo y eso es tener la oportunidad de disfrutar de ese juego que te maravilló la primera vez, que volverías a jugar cada vez que puedas o que dejaste pasar en su momento y que, ahora, tienes la oportunidad de visitar y, posiblemente, en su mejor versión.

Por cierto, habrá quienes tengan otra opinión o crean que es dinero y tiempo mal invertido por parte de los estudios. Y, claro, como la mayoría creo que un título nuevo es siempre la mejor opción para una franquicia.

Puntos más o menos, al cabo esta nueva entrega de Final Fantasy asoma como un llamado a la nostalgia para sus millones de seguidores y como uno de atención para quienes no disfrutaron nunca de dos títulos que supieron mantener alto el listón de la saga y que han envejecido muy bien con los años...





La misteriosa historia DE PORTO Y GHAST

A fines de los 80, una pequeña desarrolladora rusa lanzó Killswitch. Un extraño juego para PC y temprano ejemplo de lo que serían los survival horror, pero del que no hay prueba de su existencia porque sólo podías jugarlo una vez...

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei

En el otoño de 1989, una desarrolladora soviética llamada **Karvina Corporation** lanzó un curioso videojuego. Mientras los jugadores normales de todo el mundo disfrutaban jugando **Mega Man 2**, entre los rusos, y como eran rusos, se jugaba una de las primeras iteraciones de un título de terror y supervivencia. El juego se llamaba **Killswitch**.

A simple vista, era una variante del género de misterio o survival horror, un precursor de franquicias como **Myst** o **Silent Hill**. La narrativa mostraba una complejidad envidiable, aunque los gráficos eran monocromáticos y sólo existían grises, lo que ayudaba aún más a transmitir una sensación de inquietud.

Por cierto, versiones MIDI lentas de canciones populares checas sonaban durante todo el juego.

En Killswitch los jugadores podían elegir entre dos avatares: un demonio invisible llamado **Ghast** o una humana visible llamada **Porto**.

Jugar como Ghast era considerablemente más difícil, teniendo en cuanta la naturaleza de este, que lo hacía invisible (*yep, no lo podíamos ver*) y, por lo tanto, cosas simples como calcular un salto o apuntar era una real patada en la bolas (*al estilo Dark Souls*).

Ghast, sin embargo, seguía siendo el personaje más fuerte, ya que podía lanzar fuego o vapor, acción que nos ayudaba a saber su posición.

En contraste con Porto, a ésta sólo se le conoce la habilidad de cambiar de tamaño, ya sea expandiéndose o contrayéndose... a medida que avanzamos en el juego, era algo aleatorio.

Pero como aún así Ghast seguía estando por encima del nivel de habilidad de la mayoría, Porto pasó a convertirse en el personaje predeterminado para muchos jugadores.

La historia empezaba con la chica en mitad de la oscuridad, con heridas en sus codos, debiendo arreglárselas para encontrar una salida a través de una mina de carbón.

Poco a poco, Porto descubría que en realidad ella había trabajado allí y termina investigando los sucesos ocurridos en la zona, mientras era rodeada por demonios similares a Ghast y varios otros enemigos con tonalidades rojizas, el único color del juego.

La atmosfera, aunque primitiva, se convierte en algo realmente extraño según progresas en el juego. No hay “jefes” en ningún sentido real y Porto debe, simplemente, moverse físicamente a través de túneles para llegar a los niveles posteriores. Todo esto, mientras su tamaño va

variando enormemente a través de cada nivel.

Bueno... ¿y dónde está el misterio? Que, por diseño, **Killswitch se borraba a sí mismo del disco duro** de forma irrecuperable cuando terminabas de jugar o morías.

Eliminaba cualquier pista de nuestra partida y no podía copiarse. Dicho de otro modo, **era imposible superar el juego dos veces**, una como Porto y la otra como Ghast. Parecía la medida definitiba contra el mercado de segunda mano.

Como era de esperar, muchos jugadores se quejaron, mientras se ideaban varias maneras para lograr terminar el juego, sin eficacia real.

La primera y más común era simplemente comprar más copias del título, pero Karvina **sólo lanzó al mercado 5.000 copias** y se negó, pese a las quejas de los jugadores, a sacar más ediciones. Lo siguiente es un extracto de un supuesto comunicado en 1990.

"Killswitch fue diseñado para ser una experiencia única: como la vida real, es irrepetible, irrecuperable e ilógico. Se podría decir que incluso inefable. La muerte es el final; la muerte es completarlo. **El destino de Porto y su amado Ghast es tan incognoscible como el nuestro**".

Si la idea era calmar el interés de los jugadores por el juego y así no tener que lidiar con el hecho de lanzar más copias, resultó claramente en todo lo contrario. La palabra **"amado"** con la cual se etiquetaba a Ghast despertó el interés de los jugadores más comprometidos.

Como Ghast no estaba presente en ninguna parte de la narrativa de Porto, se produjo una carrera por encontrar el resto de copias del juego, con la intención de jugar como Ghast y descubrir el significado de las palabras de Karvina.

Veo difícil encontrar alguna manera de probar la existencia del juego, ya que el mismo se autoeliminaba por su propia naturaleza, hecho en sí mismo que me hace dudar aún más, pues en 1989 -y hasta donde sé- no era posible crear ese tipo de scripts. Pero bueno, los rusos son los rusos...

La que podríamos llamar la mayor prueba de su existencia data de 2005: una copia precintada del juego llegó a Ebay, donde la adquirió el japonés **Yamamoto Ryuichi** por 733 mil dólares (casi 450 millones de pesos).

Su objetivo era pasarse el juego y documentar la partida, pero el único video que al parecer se hizo público fue uno en el que se le aprecia mirando la pantalla de su PC mientras lloraba y por sobre su hombro se ve la pantalla de inicio del juego.

¿Raro? ¿WTF? ¿Acaso el juego transmite sentimientos más rápido que To The Moon? Al menos yo le veo la lógica si nos ponemos a pensar que la mayor colección de videojuegos se subastó en $750.250 dólares...



¿Y Ahora... qué será DE SILENT HILL?

El proyecto que llevarían adelante Hideo Kojima y Guillermo del Toro se canceló, dejando a la saga de Konami en un mar de dudas respecto a su futuro. ¿Será el fin o sólo una pausa?

René Quezada
#Lynhänder

Finalmente, se confirma lo inevitable, y fue hermoso mientras duró. Guillermo del Toro fue el primero en anunciar la cancelación de **Silent Hills**, la que iba a ser la nueva entrega de la saga más insigne del género survival horror. Y lo anterior no es para menos, dadas las desavenencias que ha tenido **Konami** con el que iba a ser el director de este título, **Hideo Kojima**.

LOS ANTECEDENTES

El mercado en el cual se desenvuelve la industria de los videojuegos ha seguido un patrón bastante natural durante los últimos años, debido a la creciente demanda por las diferentes plataformas donde éstos pueden ser disfrutados.

Encasquillados en una vorágine de consumismo marcada por el fenómeno del hype, hiperbolizado por la masificación de la información en las redes sociales, **los videojuegos han abandonado su norte como retos lógicos y sencillos** en favor de la cinematografía y la reducción de la interacción del jugador con su desarrollo.

Uno de los géneros más damnificados por este cambio de dirección ha sido el survival horror, un subgénero de los juegos de acción y aventura **donde el protagonista absoluto es la supervivencia** en un mundo de tintes más lúgubres, siniestros y dantescos que el común denominador que podemos encontrar dentro de este conjunto.

Enfocados en la creación de sensaciones macabras, los survival tuvieron exponentes que, en su afán de legitimar este concepto, se convirtieron en obras de culto que, al día de hoy, han ganado menciones casi de leyenda. Y, sin lugar a dudas, la más retorcida, compleja y terrorífica obra que este género pudo engendrar es el ya mítico **Silent Hill**.

Dentro del contexto antes expuesto, es razonable suponer unas cuantas razones por las cuales la industria, en general, haya estado muy pendiente del tormentoso desarrollo de Silent Hills.

Presentado en la Gamescom de 2014 bajo el acrónimo **P.T.** como un teaser interactivo disponible, desde dicha presentación, sólo en Playstation 4, esta nueva hipotética entrega fue objeto de casi mórbida veneración.

Las razones son un tanto obvias. Esa suerte de demo que es P.T. fue un verdadero foco de atención por su excelente ambientación, que recurría simplemente a manejar al protagonista a través de una residencia, por el mismo pasillo, una y otra vez, en una suerte de paradoja o laberinto del cual no podíamos escapar.

Cada una de las veces en las cuales recorríamos aquel pasillo, **cosas extrañas y fuera de toda lógica sucedían**. Mensajes escritos en las paredes, fotos recortadas, presencias sobrenaturales, sangre... una amalgama de elementos que conformaban un tétrico paisaje y cuya sensación



Norman Reedus también se mostró molesto por la cancelación.

general mediaba entre el horror y la claustrofobia.

Y, tras superarlo, se nos daba la sorpresiva información de que P.T. era una forma de presentar a Silent Hills, nueva entrega de la aclamada saga de Konami, bajo el alero de Kojima como director, Del Toro como productor y con **Norman Reedus** en el rol protagónico.

Esta sociedad tripartita, naturalmente, despertó muchas ilusiones. Sobre todo si consideramos el currículum que estos personajes arrastran desde hace ya varios años.

No obstante, si hablábamos de tormentoso desarrollo al inicio del presente artículo, es precisamente porque desde hace ya varias semanas que se ha habla acerca de la, cada vez más clara, difícil relación entre Hideo Kojima y la desarrolladora japonesa Konami Digital Entertaiment.

Y es que, al parecer, todas las evidencias apuntan a que Kojima se irá de Konami apenas se estrene **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**.

Dado lo anterior, no parece tan sorpresivo que Del Toro haya confirmado, sin mucha formalidad de por medio, que su nuevo vástago haya sido cancelado debido a esas desavenencias al seno de la firma nipona.

¿Y AHORA... QUÉ?

Fue lindo mientras duró. Silent Hills fue una ban-

dera de lucha de quienes esperaban el regreso triunfal del verdadero survival horror a nuestras plataformas. No obstante, **su vida fue corta y ha muerto en estado casi embrionario**.

El resultado de aquello no se ha hecho esperar, puesto que en la mayoría de los sitios especializados sobre videojuegos se ha estado generando un caldo de críticas y fuertes cuestionamientos hacia el comportamiento que ha tenido Konami en general.

Desde el retiro de todas las referencias a Kojima y su equipo desarrollador de la distribuidora japonesa, hasta la cancelación de Silent Hills, que es la gota que rebalsó el vaso. Como se ha estado leyendo en revistas y redes sociales, una puñalada a traición a tantos quienes esperaban ansiosamente este título.

No obstante lo anterior, lo único que nos queda por ahora es la infame especulación. ¿Qué hubiera sucedido de haber proseguido el desarrollo de Silent Hills? ¿Era realmente Kojima el mesías designado por quien sea que modele las leyes del universo para sacar a Silent Hill del baúl de los recuerdos? ¿Eran Del Toro y Reedus adiciones inteligentes al equipo desarrollador? ¿Esta triada de personajes era acaso irremplazable?

La respuesta, evidentemente, es negativa.

Y razones hay bastantes. De partida, la trilogía original de Silent Hill brilló con luz propia y marcó a

Harry Mason.



James Sunderland.



Heather Mason.

toda una generación de videojugadores, muy a pesar de que las entregas posteriores fueron perdiendo una calidad significativa debido a la marcha del equipo desarrollador original, llamado **Team Silent**, por las diferencias con Konami y entre sí, sobretodo referido a los recortes de presupuesto que se hicieron luego de Silent Hill 3.

Razones que llevaron a Konami a tomar la decisión de entregar el desarrollo de las futuras iteraciones de la saga a desarrolladoras externas, normalmente de escasa experiencia en el rubro.

Las obras originales de Silent Hill fueron insignes en su género debido a tres elementos principales: **ambientación, historia y puzles**.

La combinación de estos tres elementos propició videojuegos de una tremenda factura y que realmente dejaron huella en la memoria colectiva de la industria. Y aquello se gestó a partir de un equipo desarrollador totalmente desconocido.

Así han nacido los grandes baluartes del survival horror. Y nos es imposible no destacar a quienes lo hicieron posible y cuyos talentos parecen perderse en el olvido.

¿Cómo es posible que **Keiichiro Toyama**, director de la primera entrega de Silent Hill y una de las mentes creativas más poderosas del terror, esté ahora ocupado sólo en el desarrollo de la rumoreada secuela de Gravity Rush?

¿Cómo puede ser que el resto de los miembros del Team Silent no puedan juntarse para formar una desarrolladora independiente y crear una nueva entrega, con todo el talento que alguna vez fueron capaces de demostrar?

Claramente, las respuestas a todas estas preguntas no son algo sencillo. Quizás pasen muchos años para que volvamos a vivir el terror y el desequilibrio psicológico que generaron Silent Hill y Silent Hill 3 o la insuperable complejidad argumental y profundización psicoanalítica de Silent Hill 2, que dotaron a la trilogía original de elementos que hasta el día de hoy han tratado de ser, sin éxito, emulados por otros títulos que igualmente han sido de tremenda calidad.

¿Volverá la saga a brillar como alguna vez lo hizo, generando incluso leyendas urbanas? Sólo Konami, y quienes se atrevan a participar de su desarrollo, lo saben.

Por ahora, sólo resta agradecerle a Kojima y compañía el ánimo que mostraron por revitalizar a esta vieja saga y devolvernos aquella ilusión, a pesar de que nuestras esperanzas hayan sido desgarradas sin piedad.

La demo P.T. estuvo disponible en Playstation Store hasta el pasado 29 de abril, dándose de baja y, de paso, borrándose con ello todo rastro del desarrollo de Silent Hills... para siempre.


FIRAXIS
GAMES

Sid Meier

LA CIVILIZACIÓN DE EL PADRINO

Tal es su importancia en la industria de los videojuegos, que me atrevería a decir casi con seguridad que es imposible que un gamer que sea digno de esta mención no haya escuchado nunca el nombre de **Sid Meier**.

En una industria donde los estudios son cada vez más grandes y los títulos se desarrollan de forma cada vez más departamentalizada, hallar juegos "de autor", que traspasen la visión de su director a la experiencia jugable, son una rareza.

Un caso paradigmático, para graficarlo, es el de **Hideo Kojima**, cuyas sagas están muy asociadas a su nombre y sus seguidores esperan de cada título suyo un sello propio, que puede o no ser del gusto de todos, pero que sus fanáticos valoran.

Meier, no obstante, ha llevado el tema un paso más allá y desde 1990 a la fecha, **cada juego bajo su mando lleva su nombre**. ¿Ego? Algo de eso puede haber, claro... pero también es una estrategia comercial válida para un autor que desde temprano buscó hacerse un camino propio, creando su propia compañía y, desde esa trinchera, hacer los juegos que deseaba y como los deseaba, sin tener que darle explicaciones al distribuidor de turno, que suele tener su propia agenda.

La historia de Meier comienza hace 61 años, en Canadá, aunque muy joven se traslada a Estados Unidos, a estudiar en la Universidad de Michigan dos carreras que serían una brújula de su destino: **Ciencias de la Computación** e **Historia**.

A comienzos de los años '80, en todo caso, su futuro no parecía del todo claro y sus trabajos habían sido menores y no relacionados con la naciente industria de los videojuegos, que le atraía mucho y por una razón muy simple: **él era un gamer de tomo y lomo**, fanático de los arcade.



Civilización combina historia con videojuegos de manera perfecta.

Y sería su pasión por los videojuegos la que le abriría las puertas a la industria. Todo comenzó en 1982, cuando un grupo de amigos en común reunió a Meier con un piloto militar retirado, **Bill Stealey**, concientes del interés de ambos en el tema de la aviación.

En esa distendida reunión, que se desarrolló en Las Vegas, un protagonista inesperado fue una máquina arcade con el juego **Barón Rojo**, un título de Atari que pretendía ser un simulador en primera persona del conocido piloto alemán.

Stealey estaba seguro de que derrotaría a Meier con los ojos cerrados cuando éste le propuso el desafío. Su sorpresa fue mayor cuando era superado una y otra vez.

Cuando la humillación era insoportable, Meier le explicó que había analizado al detalle la programación del juego para predecir actiones futuras, por lo que superarlo era coser y cantar.

Meier, no obstante, le aseguró que era capaz de crear un juego mejor en una semana. Y Stealey le prometió que, si eso era cierto, él sería capaz de vender el juego a quien fuera necesario.

Así nació **MicroProse**, el primer emprendimiento de Meier, quien en rigor se demoró dos semanas en tener listo **Hellcat Ace**, el primer juego de su nueva firma y el primero bajo su dirección.

En los años siguientes, la firma se fue ganando un prestigio por el desarrollo de títulos de simulación de vehículos de todo tipo y por juegos de estrategia en 8 bits. Y no tardaría en llegar su primer gran hit comercial.

Ese honor lo tuvo el simulador **F-15 Strike Eagle**, que nos ponía al mando del famoso avión estadounidense. Y, claro, sus ventas se vieron favorecidas porque un año después de su lanzamiento, en 1986, saldría al mercado un bombazo en el cine: **Top Gun**.

Como todos los jóvenes se creían Tom Cruise, el título tuvo un segundo aire en la Commodore y, de hecho, en 1987 fue el título más vendido de esa plataforma. ¿Y cuál fue el segundo? Otro título con la firma de Meier, **Silent Service**, un simulador de un submarino de guerra.

Para entonces, el prestigio de la compañía y de Meier en particular era tan grande que la revista **Computer Gaming World** nombró a MicroProse como una de las cinco compañías desarrolladoras más importantes de la industria, en una lista donde estaban, por ejemplo, **Activision** o **Electronic Arts**.

Hacia fines de los '90 su presencia era tan importante que Meier dio un paso clave para convertirse en una leyenda de la industria: **le colocó su nombre a un juego**.

Y el primero, para su fortuna, fue todo un bombazo. Nada menos que un impresionante simulador de negocios llamado Railroad Tycoon... o, mejor dicho, **Sid Meier's Railroad Tycoon**.

En este título debíamos manejar una compañía de ferrocarriles desde sus cimientos, con todo lo que involucraba esto, desde la construcción de nuestras máquinas, la gestión de recursos, la infraestructura, la frecuencia de los viajes...
Los críticos adoraron el juego, los fanáticos también e, incluso, varios sitios especializados lo consideraron como el mejor juego del año.

Este título marcó otro hito importante y es que fue desarrollado por Meier, pero con la colaboración de otro gran nombre de la industria, **Bruce Shelley**, a quien acogió como mentor, traspasándole su enfoque casi científico hacia los juegos de estrategia.

Es importante acotar que no sería ni el primero ni el último desarrollador a quien Meier tomó bajo su alero y de allí que en la industria se le conozca como **El Padrino**, pues ha cumplido un rol pedagógico más que importante a la hora de traspasar sus conocimientos y su visión respecto a cómo deben enfocarse los videojuegos.

Y antes de dejar la empresa y convertirse en un agente libre, Shelley (quien años más tarde crearía nada menos que la saga **Age of Empires**) pondría su grano de arena asistiendo a Meier con la obra que se convertiría en su gran legado: **Sid Meier's Civilization**.

El juego, que salió al mercado apenas un año después de Railroad Tycoon, tuvo un éxito aún mayor y hasta hoy se le reconoce como uno de los títulos más importantes lanzados nunca en el género de la estrategia.



UNA SUMA DE ELECCIONES

Entre las numerosas frases que ha dicho a lo largo de su vida, ya sea en entrevistas o conferencia, la más conocida es su definición de lo que son los videojuegos: "una serie de elecciones interesantes".

Y en una reciente entrevista con el sitio español IGN, el creativo explicó que hacía referencia "a los jugadores", pues "siempre nos ha gustado presentarles muchas opciones entre las que decidir y reflexionar".

"Una cosa que siempre me ha parecido interesante es tener que optar entre dos posibilidades, tomar una decisión y luego preguntarte qué habría pasado si hubieras tomado otro camino", añadió, destacando la rejugabilidad que da esta mecánica.

Y, a su juicio, este elemento reflexivo es algo que todo "buen juego" debería ser capaz de introducir de algún modo.

¿Recuerdan que les conté que Meier estudió Historia? Pues todo eso lo reflejó en este título de estrategia por turnos en el que debíamos manejar una sola unidad al comienzo, hasta convertirnos en regentes de toda una civilización, partiendo desde el año 4.000 AC hasta una época incluso posterior a la nuestra.

Pero la racha gloriosa no se detendría y su siguiente título sería no sólo otra obra maestra, sino también otro éxito comercial alabado por la crítica: **Sid Meier's Pirates!**

En este juego de mundo abierto, éramos unos piratas que podíamos movernos con total libertad por los siete mares, mientras servíamos a la corona que mejor nos conviniera. Un juegazo que, además, atrajó a muchas mujeres que nunca estuvieron muy interesadas en sus títulos previos.

En paralelo, mientras seguía desarrollando estas franquicias, para convertirlas en títulos de culto, a nivel comercial Meier no lo pasaba bien tras una fusión con la firma **Spectrum HoloByte** y tras decidirse un gran recorte de personal, tomó sus cosas y dejó la empresa que había creado, junto a **Jeff Briggs** y **Brian Reynolds**, otros dos cofundadores de MicroProse.

Corría 1986 y era el principio del fin para le empresa, que desaparecería algunos años después, tras pasar por varios propietarios hasta ser absorvido por el estudio francés **Infogrames**.

Meier, claro, no se quedó de brazos cruzados y junto a Briggs y Reynolds no tardó en fundar otra compañía, **Firaxis Games**, con la misión de "crear juegos que pudieran pasar la prueba del paso de tiempo".

De hecho, su nombre es el resultante de las palabras ardiente y eje, con el sentido de comunicar el proceso dinámico de desarrollo de juegos que tiene la compañía, en respuesta al enfoque que siempre ha tenido Meier de la industria.

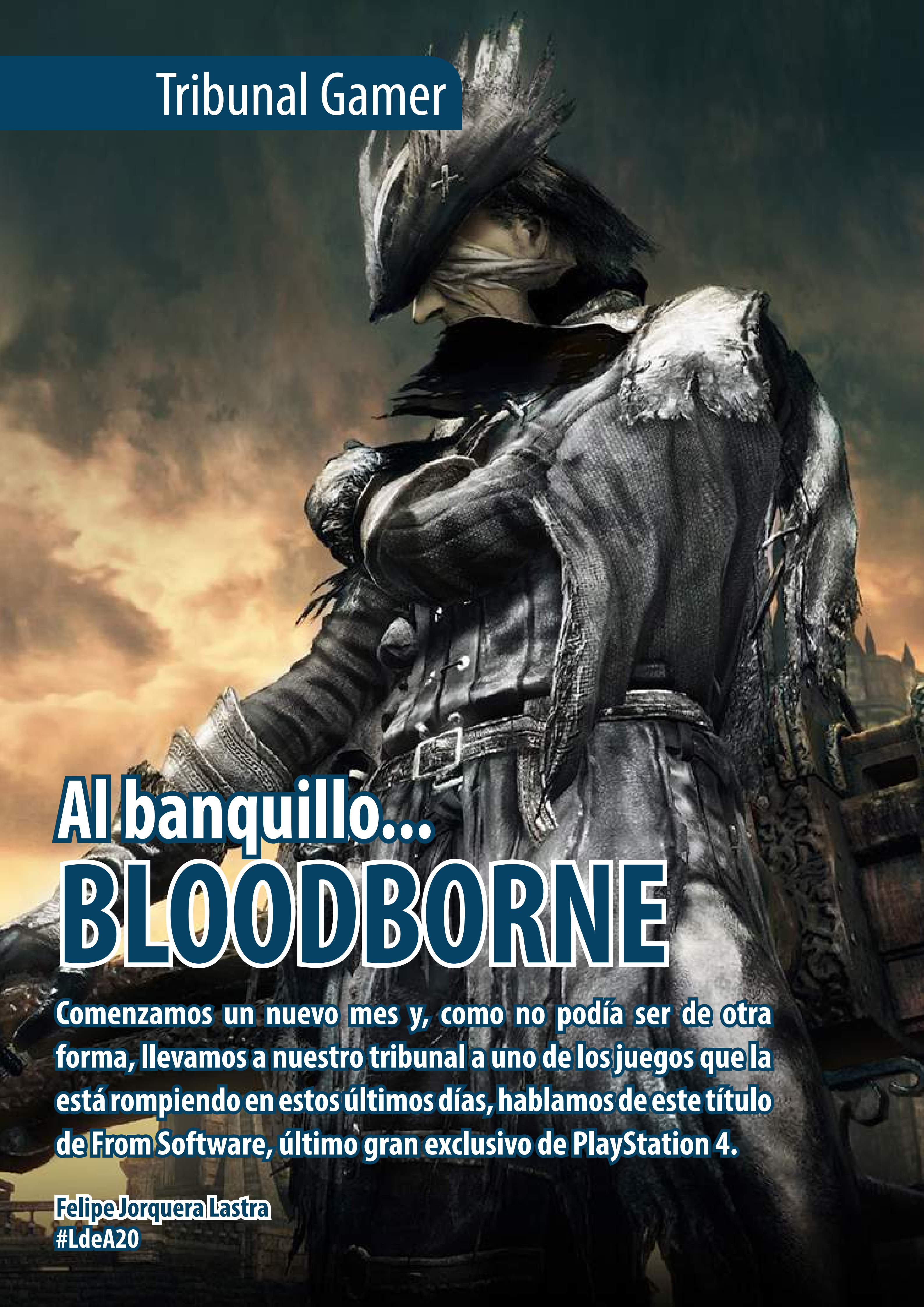
La firma ha sido capaz de mantenerse en el tiempo y pese a que en 2005 fue adquirida por **Take-Two**, pasando a formar parte de la etiqueta **2K Games**, han mantenido la libertad creativa para seguir desarrollando títulos en el siempre complejo género de la estrategia.

Por cierto, su gran caballito de batalla ha sido siempre la saga Civilización, que por cierto llevan su nombre en cada entrega, pero que lo han visto alejarse del ámbito netamente creativo, para ocupar un rol de director.

Sid Meier, a sus 61 años, sigue desarrollando y, de hecho, acaba de lanzar **Sid Meier's Starships**, un título ambientado en el espacio y en el que estamos a cargo de una flota espacial en busca de todo tipo de recursos.

Un personaje, sin duda, que ha marcado hitos, que tiene un sello muy personal y que es sinónimo de vigencia...

Jorge Maltrain Macho
#Maltrain



Al banquillo... BLOODBORNE

Comenzamos un nuevo mes y, como no podía ser de otra forma, llevamos a nuestro tribunal a uno de los juegos que la está rompiendo en estos últimos días, hablamos de este título de From Software, último gran exclusivo de PlayStation 4.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Bloodborne nace como un sucesor espiritual de la saga Souls (Demon's y Dark Souls I y II) de la mano de **Hidetaka Miyazaki** y **From Software**, que nos traen esta nueva aventura donde, como suele ser habitual en la serie, morir será pan de cada día.

La historia se desarrolla en **Yharnam**, una urbe con una ambientación gótica impresionante a nivel artístico y donde viviremos las pesadillas de un pueblo que está a punto de enloquecer.

Generalmente la historia pasa a segundo plano en los juegos del estudio, pero ahora tenemos la oportunidad de descubrir muchas más cosas para conocer cada detalle de la maldición que azota a Yharnam. Nuestro personaje es un cazador de bestias. ¿Nuestra misión? **Eliminar al causante de esta pesadilla**.

A nuestra disposición tenemos un completo editor de personajes para que diseñemos a nuestro protagonista, aunque éste pasa el mayor tiempo cubierto por las armaduras que hallaremos.

Cuando lleguemos por primera vez a Yharnam estaremos desarmados y el juego nos obliga a morir para poder obtener nuestras primeras armas. Cuando esto suceda, llegaremos al **"Sueño del Cazador"**, un lugar que recordara al "Nexo" de Demon's Souls y donde podremos subir de nivel, comprar objetos, reparar nuestras armas y algunas cosas más que iremos desbloqueando.

Los mapas son verdaderos laberintos que iremos simplificando a medida que descubramos atajos, los cuales nos servirán para llegar al jefe de la zona de forma mucho más sencilla. Es sublime cómo el mapa está interconectado y no es extraño volver a la misma zona del inicio a través de caminos ocultos.

El sistema de combate en comparación con los anteriores Souls es más directo y frenético. Un claro ejemplo de esto es que no tendremos escudos (hay uno de madera, pero que es inservible), pero en cambio tendremos armas de fuego que nos permiten contraatacar y hacer los ataques "viscerales" (o críticos).

Los movimientos son bastante agiles y nos permitirán esquivar bastantes ataques de los enemigos antes de que se nos acabe la resistencia.

Los jefes finales son espectaculares tanto a nivel artístico -dejando en claro que ya estamos en la nueva generación- como por sus mecánicas, pues cada jefazo nos obligará a descubrir sus patrones y debilidades... seguramente con varias muertes en el intertanto.

Por cierto, tenemos la posibilidad de cooperar con nuestros amigos o con jugadores aleatorios, así como tendremos **un sistema de cáliz** que nos abrirá diferentes mazmorras, con nuevos jefes (los más duros del juego entre ellos) y que le dan un componente extra de rejugabilidad al título.

MERISTATION

No es Dark Souls III y no necesita serlo. Es mucho más directo y accesible, con simplificaciones que viendo su propuesta se entienden y resultan hasta lógicas. Y a pesar de ello sigue ofreciendo la misma exquisita dificultad de siempre, muchas opciones para personalizar y configurar a nuestro personaje y una profundidad que ya querrían para sí muchos juegos.

LA OPINIÓN DE LOS REDACTORES

Nos recuerda lo más importante... que es un PUTO VIDEOJUEGO. Es una clara evolución del diseño retro con una mentalidad moderna. Los grandes juegos comenzaban y eras libre. Sal y búscate una vida. Con Bloodborne pasa lo mismo. No trata de guiarte para contarte una historia, te hace vivirla. Para mí es una alegría, un triunfo en la industria de las secuelas. Tal vez no lleve el nombre "Souls", pero vaya que tiene alma...

MUMEI

Bloodborne es una obra maestra, así de claro. Para mí, lo más notable es cómo From Software nos cambia el chip de golpe a quienes venimos de la saga Souls con el "simple" hecho de quitarnos el escudo, obligándonos a atacar incluso cuando estás al borde de la muerte para aprovechar la pequeña ventana en que recuperas vida al dañar a tu oponente tras ser golpeado. Todo un desafío y con una altísima rejugabilidad.

MALTRAIN

IGN

Es un juego brutal y salvaje desde el primer momento. No concede un centímetro de ventaja al jugador y le exige casi tanto como da. Parco en explicaciones, deja que seamos nosotros los que demos el primer paso a este mundo de locura. A la vez, precisamente por su falta de explicaciones, logra que el jugador se sienta enteramente responsable de sus éxitos y fracasos.

GAMEREACTOR

Tiene todo lo que se espera de un "sucesor espiritual". ¿Se le debe comparar con la saga Souls? Sí, pero con reservas. Hay que apuntar las diferencias, pero no convertirlas en defectos. Por eso creo que es un paso hacia adelante. Se olvida de algunos elementos clásicos de la esencia de los últimos títulos de From Software, como el tener pocas pociones, pero lo hace con cabeza.

Es un título irreverente. Iracundo y descarado. Respeta su sitial como secuela espiritual de los Souls y da la pauta para una nueva forma de concebir el dungeon crawling, siendo el contrataque y las agallas los nuevos protagonistas. Bloodborne, en honor a su legado, invita al jugador a superarse y adaptarse a su fórmula a base de morir una y otra vez. Quizás la única falencia sea la poca cantidad de armas y armaduras, pero sigue teniendo un grado de acierto, pues nunca te sientes invencible.

LYNHANDER

LO RECOMENDAMOS



Bloodborne es uno de los juegos más destacados de esta nueva generación y no es para menos, pues cuenta con muchas características que harán que los amantes de los desafíos complejos disfruten con cada prueba que se nos pone delante.
Puede que quienes no disfrutaron con el ritmo pausado que caracterizaba a los Souls encuentren en Bloodborne un juego mucho más directo y frenético, donde esquivar los ataques de nuestros rivales será prácticamente la única opción de sobrevivir. Aunque esta vez contamos con pistolas y trabucos que nos pueden salvar la vida más de una vez.

Bloodborne no destaca por ofrecer gráficos potentes, como lo hacen DriveClub o The Order: 1886, pero su apartado artístico dejará a más de algunos con la boca abierta. Yharnam es un ciudad detallada al más mínimo detalle, haciendo que sintamos la decadencia y el terror en cada rincón.
Además, From Software escuchó a los fans e implementó un sistema de contraseñas que mejora el sistema online para jugar sólo con amigos si así lo queremos. Tiene cosas por pulir, como el tiempo en hacer contacto, pero van por el camino correcto.

NO LO RECOMENDAMOS



Es difícil no recomendar un juego que es casi perfecto bajo mi punto de vista, pero entiendo que está enfocado a ciertos jugadores y puede que algunos lo encuentren demasiado difícil o no sea de su estilo.
Pese a esto, Bloodborne ha tratado de simplificar algunas mecánicas para hacerlo más accesible, eliminando por ejemplo el tema del peso en las armas y armaduras que hacía que nos moviéramos más lento en la saga Souls. Además, la cantidad de armas y armaduras que veremos en la historia será muy inferior, pero en cambio cada arma tiene variaciones que lo compensan en cierta medida.

Otro punto negativo (para mí al menos) es que algunos jefes son extremadamente sencillos en relación a los otros y nos bastarán sólo un par de intentos para derrotarlos, algo impensado en otros jefes que nos costarán varios intentos y mucha paciencia.
Puede que al ser un juego tan difícil esperemos una recompensa sustancial al derrotar a un jefe de zona, pero lamentablemente esto no ocurre y sólo obtendremos ecos de sangre (moneda de cambio para subir de nivel y comprar objetos)... aunque pueden ser bastantes y útiles.



EDICIONES DE COLECCIÓN

Los japoneses son amantes de las ediciones especiales y en esta ocasión voy a comentar algunas de las más destacadas e imprescindibles para cualquier fanático.

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou

Más de alguna vez hemos visto una edición especial de algún juego que nos gusta o hemos deseado comprarla, pero debemos esperar para poder tenerla en nuestras manos, sobre todo si vienen de sitios tan remotos como Japón. Y, claro, muchas veces tienes dudas respecto a si valdrá la pena el tiempo invertido y el gasto de importarlas. Por eso, en este Destino Japón te comentará algunas ediciones coleccionistas niponas que quizás podrías estar interesado en comprar ya sea por Ebay o Amazon.

RECORD OF AGAREST WAR

The Really Naughty Limited Edition es la edición coleccionista de un juego bastante oscuro en cuanto a fanservice nos referimos. Infestado

de videos con morbosidad, este juego eventualmente tiene una edición especial para aquellas personas que disfrutan de ehm… ediciones “suaves, redondas y doblemente… especiales”.

La edición contiene nada más ni nada menos que un accesorio para apoyar nuestra muñeca encima de los pechos de un personaje. También incluye la banda sonora del juego y un libro de arte, como debe ser en toda edición coleccionista.

HAKUOKI

Memories Of The Shinsengumi Collector es otra edición especial muy hermosa. Este juego se ambienta en la era de los samurái, cuando existían los Shinsengumis (eran algo así como una elite policial samurái que existió en la época del shogunato japonés).

Si el juego se ambienta en esta época, ¿qué es lo que trae? Entre lo que contiene, se destaca un hermoso sensu al más puro estilo feudal (los sensus son los abanicos japoneses). Trae también la banda sonora y su respectivo libro de arte.

SHIN MEGAMI TENSEI NINE

Esta **Deluxe Edition** es una edición que, a decir verdad, sólo puedes encontrarla al precio que te costaría comprar dos PlayStation 4... pero no deja de ser increíblemente bien diseñada.

Shin Megami Tensei Nine es el juego perdido que salió para Xbox (no la Xbox 360 si no que la primera Xbox) y sólo salió en Japón, por lo que es bastante limitada en esta parte del globo.

Este juego fue uno de los primeros en usar el estilo 3D con vista en tercera persona en cuanto a la saga SMT se refiere y esta edición trae muchas cosas destacadas.

Así, tenemos una figura en forma de estatuilla de la diosa, una tarjeta de acceso del equipo C.B.A.S. (la cual es realmente una tarjeta de tomo y lomo), una carpeta de la C.B.A.S. donde podemos guardar documentos y un reloj-brújula que indica la densidad espiritual del lugar.

Todo esto en una enorme y bonita caja. Es, sin duda, una edición que no le puede faltar a cualquier fan de la franquicia.

JOJO’S BIZARRE ADVENTURE

La **All Star Battle Gold Experience BOX** es una infaltable en la estantería de cualquier JoJo adicto, aunque hace principal mención a la quinta parte del manga de JoJo.

Esta edición trae al personaje Yoshikage Kira como DLC, una estatuilla de Star Platinum y su usuario Jotaro Kujo, la banda sonora del juego con el diseño de los discos que puede crear Enrico Pucci y un cuadro dorado de Gold Experience y su usuario Giorno Giovanna.

La caja cabe destacar que es igual de hermosa que la edición tiene todo muy bien detallado.

¿Hay otra que quieres que revise? Déjame un mensaje en PlayAdictos.



Project Cars
SE ACABA LA ESPERA

El título, desarrollado por Slightly Mad Studios, sufrió varios retrasos en su desarrollo, pero al fin está listo para salir al mercado y buscar un espacio en el género de las carreras.

Jorge Maltrain Macho
#Maltrain

No cabe duda que los chicos de Slightly Mad Studios han sido inteligentes a la hora de presentar su próximo juego, **Project Cars**, que después de múltiples retrasos, al fin está listo para salir al mercado e intentar abrirse espacio en el género de las carreras de autos, donde ya tiene bastante competencias con títulos como **DriveClub**, **Forza** o **Need for Speed**.

Y es que todos debemos haber visto, a estas alturas, los deslumbrantes videos comparando los gráficos del juego con sus símiles en la vida real, siendo en ocasiones casi imposible distinguir unos de los otros. ¿Será tan así en el juego? ¿Podrá pasar la prueba del hype una vez lanzado?

Eso sólo podremos afirmarlo una vez que tengamos el juego en nuestras manos, pero si hay algo que escapa a toda duda es el cariño y dedicación con que se ha realizado este título y eso es algo que, desde ya, lo hace muy especial. ¿Por qué?

Ya el nombre nos da una pista. "Cars" no se refiere a la palabra autos (aunque claramente esa es la intención), sino que es una acrónimo de la frase **"Community Assisted Racing Simulator"** o simulador de carreras asistido por la comunidad.

Esto, porque el juego fue realizado, en conjunto, por el estudio y la comunidad online a través de la plataforma **World of Mass Development** (WMD o mundo de desarrollo masivo) creada por Slighly Mad, que permite que cualquiera que tenga acceso a ella pueda participar del proyecto.

El trabajo comenzó hace cuatro años, en principio con la intención de lanzar el juego sólo para PC, pero con el tiempo fueron agregando metas y la próxima semana estará disponible también para PlayStation 4 y Xbox One. También se proyecta una versión para Wii U, en una fecha posterior.

Slightly Mad no es un primerizo a la hora de hacer juegos de carrera, habiendo participado antes del desarrollo de sagas como Need for Speed, lo que anticipa que el juego tendrá no será un experimento.

Y cuando hablamos del cariño invertido para hacer el juego, basta decir que el financiamiento del mismo corrió por cuenta del propio estudio y de los desarrolladores comunitarios, que aportaron a través de la compra de paquetes de herramientas para utilizar en la plataforma WMD.

En cuanto al juego mismo, contará de salida con 64 vehículos, de marcas tan reconocidas como BMW, Ford, Lotus, McLaren o Mercedes Benz. La edición limitada, además, agregará otros 12 vehículos y, para compensar a la comunidad por los retrasos, se añadirán coches gratis en los próximos meses.

Incluirá, además, más de 30 pistas, incluyendo algunas tan famosas como Silverstone, Nurburgring, Spa Francorchamps o la veloz pista de Monza.



CON SABOR BRASILEÑO

No todos los meses tenemos la ocasión de destacar juegos nacidos en nuestro continente. Y si el mes pasado fueron los chilenos de IguanaBee los que llegaron a PS Vita con su excelente juego **Monsterbag**, esta vez el turno será de los brasileños de Swordtales con un juego muy guapo llamado **Toren**, que saldrá el 12 de este mes en PC y PlayStation 4.

La aventura, que sin duda nos recuerda en lo estético a juegos como ICO, nos situará en un mundo de fantasía en el que se combinarán la resolución de puzles con elementos de acción.

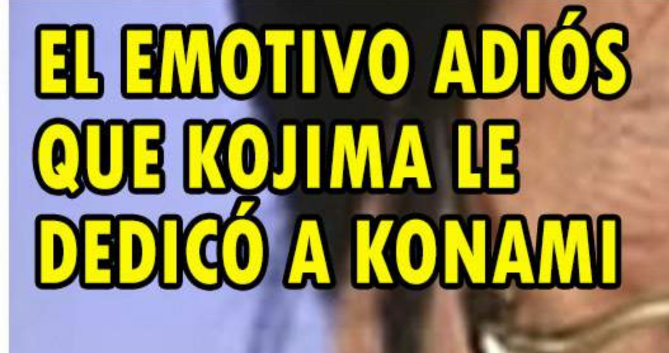
La protagonista del juego será **Moonchild**, una bella y valiente joven que tendrá que hacer frente a una épica batalla por la libertad mientras sube a lo alto de la torre conocida como Toren, mientras feroces enemigos hará lo posible para confinarnos a nuestro aciago destino.

El estudio indie brasileño apunta que Moonchild evolucionará en la medida que progresa en su aventura, sumando nuevas habilidades que nos serán útiles mientras el desafío escala en dificultad. Sin duda, un juego que pinta muy bien y que vale la pena probar.

EL AQUO-SETE







"ESTE SERÁ MI ÚLTIMO P.T."

58



EN THE WITCHER 3 VAMOS A TENER MÁS LIBERTADES QUE LOS EJECUTIVOS DE PENTA

59

GREEENPEACE PREMIA A TREYARCH: "BLACK OPS 3 VA A REVOLUCIONAR EL RECICLAJE"

59



El desarrollador abrió su corazón con el Aquosete

Kojima: "Me siento más solo que niño japonés buscando amigos en la Xbox Live"

Desastres naturales, corrupción en la política, malos resultados de equipos chilenos en el fútbol, una secuela de Star Wars... pareciera que las malas noticias suman y siguen. Y ahora debemos añadir al listado unas de las peores tragedias de los últimos tiempos: la cancelación de Silent Hills.

Lo que comenzó como un rumor ya es un hecho y el revuelo en los medios nacionales ha sido de tal magnitud que hasta el regreso a casita del "Choclo" Delano quedó en un segundo plano.

Y, como es costumbre, el Aquosete ha logrado una entrevista exclusiva con el protagonista del escándalo, Hideo Kojima, quien iba a estar a cargo del proyecto.



Kojima quiere hacer algo distinto a todo lo que ha hecho tras salir de Konami y, por eso, le gustaría revivir a Syphon Filter.

-Señor Kojima, disculpe lo directo de la pregunta, pero es mi deber cuestionarlo. ¿Es esto verdad o es una mas de sus mentiras?
- Es totalmente cierto, lo juro por mis nietos.

-Entonces, además de despedirlo, Konami le pone un abrupto fin a este proyecto. ¿Como se siente al respecto?
-Estoy más nervioso que la presidenta Bachelet antes de saber los resultados de la encuesta CEP.

-¿Siente que lo han abandonado?
-Absolutamente. La verdad es que me siento mas solo que niño rata japonés tratando de encontrar amigos en la Xbox Live.

-¿Es el fin de su carrera?
-Sólo puedo decir que este será mi último P.T y espero no tener que repetir jamás tal atroz experiencia. De aquí en adelante sólo trabajaré con gente seria y confiable como Humito Ueda.

CD Projekt busca darnos más libertad que a ejecutivo de Penta en Witcher 3

Los polacos de CD Projekt RED se sienten muy optimistas y confían en una recepción exitosa para **The Witcher 3: Wild Hunt**. Fue el mismísimo Michał Kiciński quien publicó en Google+ la siguiente declaración:

"Queremos entregar la mayor posibilidad de opciones posibles y para esto es necesario contar con la oportunidad de realizar toda clase de acciones, ya sean positivas o negativas, con total impunidad y sin ninguna clase de repercusiones. Sin ataduras legales, éticas ni morales. Pretendemos que el jugador tenga **casi tanta libertad como la de un ejecutivo de Penta**, pero desgraciadamente el hardware nos limita".

Estas palabras recibieron un masivo apoyo por parte de los 6 usuarios activos de Google+, al punto que 4 de ellos las compartieron alcanzando un récord histórico en la red social.

Greenpeace premia a Treyarch por aporte al reciclaje de Black Ops 3



Treyarch metió a la juguera Destiny, Titanfall, Crysis, Deus Ex y los anteriores Call of Duty para crear el innovador BO3.

La conocida organización GreenPeace ha distinguido a la compañía Treyarch y a la franquicia Call of Duty por su inigualable aporte en lo que a reciclaje se refiere entregándoles el galardón **"Trash of The Year"**.

Fue el propio Capitán Planeta quien dirigió la ceremonia y afirmó: "Ojalá todos aprendiéramos de ellos. Utilizan una y otra vez los mismos componentes hasta el infinito y mas allá y, cuando parece que ya es imposible volver a usarlos… ellos nos demuestran lo equivocados que estábamos".

Añadió que son "un ejemplo para el mundo".

Por su parte, los creativos detrás del FPS dijeron: "Esta vez queremos innovar más de lo que nunca antes se haya hecho y por esto es que hemos implementado un nuevo y mejorado sistema de microtransacciones".

"Hemos escuchado las demandas de nuestros consumidores y estamos orgullosos de anunciar que Black Ops 3 aceptará todo tipo de tarjetas, ya sean Hites, Ripley, Presto, Abcdin, La Polar, Cuenta Rut, Farmacia del Dr. Simi, Bip y Junaeb. Nadie quedará fuera por muy clase media que sea", apuntó.